

Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Elemen Membaca Berbantuan Flipbook Maker

Amar Salahuddin¹, Sonia Yulia Friska², Amelisa Anggun Okta Dilla³

^{1, 2, 3} Universitas Dharmas Indonesia

e-mail: amellisaoktadilla@gmail.com,


Submitted: 10-06-2023

Revised : 27-06-2023

Accepted: 23-07-2023

ABSTRACT. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat belajar peserta didik terhadap pelajaran bahasa Indonesia dikarenakan kegiatan belajar pendidik hanya terpaku menggunakan bahan ajar cetak tanpa menggunakan bahan ajar yang kreatif dan menarik. Dalam mengatasi permasalahan diatas dibutuhkan bahan ajar kreatif dan menarik seperti e-book cerita bergambar. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui kelayakan e-book cerita bergambar pembelajaran bahasa Indonesia pada elemen membaca dan respon peserta didik terhadap bahan ajar e-book cerita. Jenis Penelitian menggunakan model ADDIE. Uji coba ini dilaksanakan pada 10 peserta didik di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 06 Koto Salak. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan uji validasi, uji praktikalitas dan efektivitas. Hasil pengembangan e-book cerita bergambar pembelajaran bahasa Indonesia pada elemen membaca dikategorikan sangat validasi, berdasarkan hasil yang diperoleh dari validator (96,16%) dikategorikan sangat valid. Aspek kepraktisan kuesioner responden pendidik dan peserta didik dengan persentase (92,01%) dikategorikan sangat praktis. Aspek efektivitas dengan perolehan (90%) dikategorikan efektif. Maka disimpulkan bahwa e-book cerita bergambar pembelajaran bahasa Indonesia pada elemen membaca berbantuan flipbook maker untuk mendukung kurikulum merdeka kelas IV SDN 06 Koto Salak pada materi sistem barter valid, praktis, dan efektif saat diaplikasikan pada proses pembelajaran.

Keywords: *E-Book, Cerita Bergambar, Membaca, Flipbook Maker, Kurikulum Merdeka*

 <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.456>

How to Cite Salahuddin, A. ., Friska, S. Y. ., & Okta Dilla, A. A. (2023). Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Elemen Membaca Beerbantuan Flipbook Maker. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 149–158.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses dalam perubahan perilaku individu maupun kelompok dalam pendewasaannya melalui pengajaran ataupun pelatihan. Suatu pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik melalui penjelasan pengetahuan dari seorang pendidik merupakan suatu pendidikan (Komariah & Nihayah, 2023; Zaini, Barnoto, & Ashari, 2023). Kegiatan belajar dapat meningkatkan pengetahuan serta keterampilan individu untuk mengetahui berbagai disiplin pengetahuan sehingga peserta didik dapat tumbuh dan berkembang dengan potensinya. Kegiatan pendidikan ini dapat dilakukan formal maupun nonformal (Nurkhasanah, Barnoto, Hasan, & Ashari, 2023). Dengan adanya pendidikan ini maka individu ataupun kelompok memiliki pemahaman yang mampu memilah kebaikan maupun keburukan bagi dirinya (Rahayu, Siahaan, Syukri, & Rofiq, 2023; Sirojuddin, Amirullah, Rofiq, & Kartiko, 2022; Surya & Rofiq, 2021). Pendidikan juga dijadikan sebagai wadah dalam mengetahui dan meningkatkan keterampilan diberbagai bidang, dengan adanya pendidikan maka individu akan memiliki kehidupan yang bermakna (Aprilianto & Arif, 2019; Sutrisno, Hayati, Saputra, Arifin, & Kartiko, 2023).

Pelaksanaan kegiatan pendidikan harus mengacu pada kurikulum yang berlaku. Pembelajaran yang dilaksanakan secara intrakurikuler merupakan suatu penerapan dari kurikulum merdeka (Firmansyah, Ubaidillah, & Busriyanti, 2023; Mulyasa, 2021). Dalam kurikulum Merdeka pendidik memiliki keleluasaan menggunakan bahan ajar yang tepat sebagai penunjang ketalaksanaannya kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik mampu memahami pengetahuan ataupun penjelasan materi yang disampaikan oleh pendidik (Wardiyah, Budianti, Farabi, & Sirojuddin, 2023). Pemilihan bahan ajar ini disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan minat belajar peserta didik sehingga terciptanya kegiatan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Penyerapan kurikulum Merdeka ini mengacu pada pencapaian profil pelajar Pancasila yang ditetapkan pemerintah (Nasution, 2021). Kurikulum Merdeka ialah proses pembelajaran mengacu pada capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Diterapkannya kurikulum merdeka bertujuan untuk menyongsong suatu perubahan ataupun kemajuan dalam sistem pendidikan sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, seorang pendidik dituntut untuk mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang bermakna untuk perkembangan pengetahuan maupun keterampilan peserta didik (Margaretha, Nadlif, Astutik, & Hasan, 2023).

Tentunya penting untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang dirancang sesuai dengan isi pembelajaran agar peserta didik dapat memahami pembelajaran yang bertujuan untuk memperluas pengetahuan dan wawasan (Fatimah, Asy'ari, Sandria, & Nasucha, 2023). Bahan ajar adalah sejenis sarana untuk menunjang pelaksanaan kegiatan pembelajaran agar pendidik yang melaksanakan kegiatan pembelajaran dapat mencapai tujuan dari kegiatan pembelajaran tersebut. Materi yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Bahan dapat berupa bahan tertulis atau tidak tertulis dan dapat diberikan dalam bentuk cetak atau elektronik (Khulsum, Hudiyono, & Sulistyowati, 2018). Perencanaan yang dirancang secara sistematis yang menunjukkan berbagai tahapan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Wibowo, 2018).

Salah satu pembelajaran yang membutuhkan tingkat pemahaman dan keterampilan yang baik adalah pembelajaran bahasa Indonesia. Pada tahap sekolah dasar, pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang memerlukan pemahaman dan keterampilan yang baik, karena pembelajaran bahasa Indonesia merupakan suatu pembelajaran yang mengajarkan peserta didik untuk berbahasa yang baik dan pembelajaran yang terdapat beberapa keterampilan yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Kurniawan, Nizzam, Fatikh, & Rofiq, 2022). Saat kegiatan pembelajaran di sekolah pada umumnya menggunakan bahan ajar buku sebagai penunjang kegiatan pembelajaran, seperti buku tema, buku cetak, dan buku lembar kerja siswa (LKS). Buku merupakan bahan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan dengan menggunakan bahasa yang baik dan mudah dimengerti (Yanti, 2019).

Buku merupakan suatu bahan ajar yang memuat ilmu pengetahuan berdasarkan kurikulum yang berlaku. Buku sangat mendukung dalam kegiatan pembelajaran yang mana dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan kompetensi yang harus dicapai (Hanifah, 2014). *E-book* adalah buku yang dapat dibuka secara elektronik dengan menggunakan komputer. *E-book* ini hadir dalam berbagai format file, ada yang berformat PDF (Portable Document Format) yang bisa dibuka, misalnya di program *Acrobat Reader*, format HTML yang bisa diakses atau dibuka secara offline di *Internet Explorer*, format *exe*, buku digital menggunakan format PDF, mudah digunakan dan mudah bekerja dengan keamanan (Atmadja, Karnadi, & Renaningtyas, 2015). Buku bergambar ialah buku cerita yang diekspresikan dalam kata-kata dan gambar, dimana kata-kata dan gambar saling melengkapi untuk menyampaikan isi cerita yang digambarkan (Tantiana Ngura, Guru Pendidikan Anak Usia Dini, & Citra Bakti, 2018).

Buku cerita bergambar adalah buku yang memuat pesan melalui ilustrasi dan teks tertulis. Buku ini memuat cerita dari berbagai tema yang sering didasarkan pada kehidupan sehari-hari anak-anak (Santoso, 2017). Didalam kegiatan pembelajaran materi pembelajaran disajikan ke dalam buku pembelajaran yang dirancang berdasarkan capaian pembelajaran yang akan dicapai,

salah satu jenis buku yang dapat digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran ialah buku cerita bergambar (Kartika, Ardhyantama, & Tisngati, 2023; Paramita, Agung, & Abadi, 2022). Buku cerita bergambar merupakan suatu buku yang dirancang berdasarkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Didalam buku cerita bergambar ini materi pembelajaran dirancang dengan mengkombinasikan berbagai gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam menggunakannya (Rizkiyah, 2022).

Berdasarkan pengamatan selama masa pengenalan lapangan persekolahan (PLP) yang dilaksanakan di SDN 06 Koto Salak pada kelas IV mengemukakan bahwasanya, dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran belum ada menggunakan bahan ajar yang kreatif seperti *e-book* cerita bergambar, hanya saja pendidik dalam penyampaian topik saat kegiatan pembelajaran dengan buku paket dan buku LKS, bahan ajar sangat penting pada keberlangsungan kegiatan belajar dan peserta didik lebih terbantu, mempermudah memahami pelajaran dan bersemangat mengikuti kegiatan pelajaran. Permasalahan selanjutnya ialah, peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran, dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran pendidik hanya berfokus pada buku paket tanpa bahan ajar kreatif, sehingga kegiatan pelajaran menjadi bosan serta peserta didik kurang memahami topik pelajaran yang disampaikan. Di SDN 06 Koto Salak bahan ajar bahasa Indonesia baru ada buku paket dan buku LKS sebagai penunjang kegiatan pembelajaran, tidak ada kreasi bahan ajar yang kreatif dan inovasi saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peserta didik saat kegiatan pembelajaran lebih sibuk dengan kegiatannya masing-masing. Maka dari itu, saat proses belajar diperlukan bahan ajar menarik, yang mana bahan ajar yang akan disajikan ini dirancang dengan berbantuan aplikasi *flipbook maker*. *Flipbook maker* adalah suatu perangkat yang dapat membuat buku digital yang, yang mana aplikasi ini mampu memadukan berbagai file. Aplikasi ini mampu menghasilkan media yang menarik sehingga dapat menghidupkan suasana belajar peserta didik dan dapat mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran. *Flipbook maker* ialah suatu aplikasi yang dapat dipergunakan dalam pembuatan bahan ajar yang berbentuk buku pada setiap halamannya akan dipaparkan. Aplikais ini dapat membantu dalam pembuatan media yang kreatif seperti pembuatan *e-book*, *e-modul*, *e-paper*, dan *e-magazine* (Auliyah, 2021). *Flipbook Maker* merupakan perangkat yang dapat digunakan untuk menyajikan bahan ajar menarik, yang akan diberikan kepada peserta didik supaya mampu mencapai tujuan membaca dan memberikan peran aktif bagi peserta didik sebelum maupun sesudah membaca serta strategi ini dapat membantu pendidik dalam menghidupkan kembali pengetahuan yang didapatkan peserta didik dari kegiatan membaca.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian saat ini adalah penelitian pengembangan, yang disebut *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* adalah kajian untuk mengembangkan produk sebagai alat proses pembelajaran agar praktik pembelajaran menjadi lebih realistis. Penelitian pengembangan merupakan upaya untuk mengembangkan produk berupa bahan ajar, media, dan alat strategi pembelajaran yang digunakan tidak hanya untuk pengujian teori, tetapi juga untuk pembelajaran baik di kelas maupun laboratorium (Friska & Nanda, 2022). Dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE atau yang dikenal dengan Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluations*).

Model ADDIE merupakan model pengembangan yang dapat digunakan untuk mengembangkan bahan ajar sesuai tahapan perkembangan (Salahuddin, Amar& Jayanty, 2021). Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif. Data yang dianalisis meliputi data kelayakan bahan ajar, isi, bahasa kegrafikaan, modul ajar, soal, dan respon pendidik dan peserta didik sebagai subjek uji coba. Prosedur analisis dijelaskan sebagai berikut: 1) analisis validitas produk, 2) analisis praktikalitas dan 3) analisis efektifitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN









Hasil penelitian mengenai pengembangan *e-book* cerita bergambar pembelajaran Bahasa Indonesia pada elemen membaca berbantuan *flipbook maker* untuk mendukung kurikulum merdeka kelas IV SDN 06 Koto Salak dengan model ADDIE. Proses pengembangan dimulai dari melakukan analisis, sampai dengan tahap evaluasi. Setelah melakukan pengumpulan data terkait pengembangan *e-book* cerita bergambar pembelajaran Bahasa Indonesia pada elemen membaca berbantuan *flipbook maker*, hasilnya dijabarkan dibawah ini:

Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahapan ini ialah tahapan dimana peneliti menganalisa untuk mendapatkan informasi, dalam tahapan ini peneliti melakukan penganalisisan terhadapkebutuhan, karakteristik peserta didik, pokok bahasan. Penganalisisan pertama dilakukan ialah penganalisisan kebutuhan yang bertujuan menggali informasi terkait kebutuhan yang diperlukan saat pembelajaran bahasa Indonesia didapatkan bahwasanya dalam kegiatan ajar dibutuhkan bahan ajar berbasis elektronik yaitu *e-book* cerita bergambar mampu menumbuhkan semangat dan meningkatkan hasil belajar pada peserta didik. Kedua, analisis peserta didik didapatkan bahwasanya peserta didik memiliki berbagai karakteristik yang berbeda, dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung, tergambar bahwasanya karakteristik peserta didik kelas IV peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru dan sibnuk dengan kegiatannya masing-masing disebabkan karena kurangnya bahan ajar kreatif. Ketiga penganalisisan materi, materi yang dikembangkan ialah Sistem Barter yang dikembangkan kedalam bahan ajar elektronik yaitu *e-book* cerita bergambar, produk ini bisa mempermudah peserta didik saat kegiatan belajar.

Tahap Perancangan (*Design*)

Hasil tahapan perancangan ialah perancangan modul aja dan *e-book* cerita bergambar. Modul ajar dirancang berdasarkan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran. Dalam merancang bahan ajar *e-book* cerita bergambar peneliti harus memperhatikan materi dan modul ajar berdasarkan kurikulum yang berlaku yang bertujuan untuk mempermudah pendidik dalam penyajian dan penyampaian pembelajaran kepada peserta didik. Materi pada bahan ajar ini mengacu pada capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran. Berikut penjelasan spesifikasi bahan ajar ialah:

<p>Gambar 1 Cover</p> 	<p>Bagian 2 Kata Pengantar</p> 	<p>Gambar 3 CP dan ATP</p> 	<p>Gambar 4 Daftar Isi</p> 
<p>Gambar 5 Tujuan Pembelajaran</p> 	<p>Gambar 6 Waktu Kegiatan</p> 	<p>Gambar 7 Petunjuk Penggunaan</p> 	<p>Gambar 8 Materi</p> 



Tahap Pengembangan (*Development*)

Tujuan tahapan ialah terciptanya bahan ajar yang layak, mudah digunakan, serta tepat untuk diterapkan pada pembelajaran. Dalam memperoleh data penelitian ini dilakukan pada kelas IV SDN 06 Koto Salak yang berjumlah 10 peserta didik di semester 2. Penyajian data tergambar dalam tabel berikut.

Tabel 1. Data Validasi *E-Book* Cerita Bergambar

Instrumen Penilaian	Keterangan	Hasil $V = \frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori
Isi	Dosen FKIP UNDHARI	$V = \frac{35}{40} \times 100\%$ $V = 87,5\%$	Sangat Valid
Media	Dosen FKIP UNDHARI	$V = \frac{60}{60} \times 100\%$ $V = 100\%$	Sangat Valid
Bahasa	Dosen FKIP UNDHARI	$V = \frac{38}{40} \times 100\%$ $V = 95\%$	Sangat Valid
Jumlah		94,16%	Sangat Valid

Tabel 2 Validasi Modul Ajar

Instrumen Penilaian	Keterangan	Hasil $V = \frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori
Modul Ajar	Dosen FKIP UNDHARI	$V = \frac{35}{40} \times 100\%$ $V = 87,5\%$	Sangat Valid
Modul Ajar	Wali Kelas IV	$V = \frac{37}{40} \times 100\%$ $V = 92,5\%$	Sangat Valid
Jumlah		90%	Sangat Valid

Dari tabel 2, dapat disimpulkan bahwasanya modul ajar yang telah divalidasi validator Aprimadedi, S. S, M. Pd yaitu 87,5% dan validator Dwi Kristanti, S. Pd yaitu 92,5% terbukti sangat valid. Oleh karena itu, hasil validasi modul ajar yang telah disusun oleh peneliti memiliki rata-rata 90% serta bisa diterapkan di Sekolah Dasar.

Tabel 3 Validasi Soal

Instrumen Penilaian	Keterangan	Hasil $V = \frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori
Soal	Dosen FKIP UNDHARI	$V = \frac{25}{28} \times 100\%$ V = 87,5%	Sangat Valid
Soal	Wali Kelas IV	$V = \frac{26}{28} \times 100\%$ V = 92,85%	Sangat Valid
Jumlah		90,17%	Sangat Valid

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah bahan ajar divalidasi ke validator dan dikategorikan valid, selanjutnya akan dilakukan uji coba pada kelas IV SDN 06 Koto Salak, data dapat dilihat pada table berikut ini.

Tabel 4. Data Praktikalitas

No	Praktisi	Hasil $P = \frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori
1	Pendidik Kelas IV	$P = \frac{49}{52} \times 100\%$ P = 94,23%	Sangat Praktis
2	Peserta didik Kelas IV	$P = \frac{467}{52} \times 100\%$ P = 89,8%	Sangat Praktis
Jumlah		92,01%	Sangat Praktis

Tabel 4 menunjukkan hasil praktisi: Pendidik kelas IV dinilai sangat praktis yaitu 94,23% dan peserta didik yaitu 89,8% sangat praktis dikarenakan e-book cerita bergambar yang dikembangkan digunakan oleh pendidik dan peserta didik untuk kegiatan belajar. Dengan demikian, hasil kepraktisan memperoleh rata-rata 92,01% Dikriteriakan sangat praktis. Sehingga produk ini layak diterapkan dan dapat dipergunakan pada sekolah dasar .

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan ini ialah tahapan terakhir model ADDIE, tahapan evaluasi didapatkan berdasarkan pencapaian belajar peserta didik dengan *e-book* cerita bergambar. Data efektifitas digunakan untuk melihat efektif tidaknya bahan ajar ini saat kegiatan belajar, tergambar dalam table berikut.

Tabel 5. Data Efektifitas Uji Coba Produk *E-Book* Cerita Bergambar

No	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Hasil $E = \frac{f}{n} \times 100\%$
1	Peserta didik yang tuntas	9	$E = \frac{9}{10} \times 100\%$ E = 90%
2	Peserta didik yang tidak tuntas	1	$E = \frac{1}{10} \times 100\%$ E = 10%

Tabel 5 menunjukkan bahwasanya hasil belajar peserta didik mencapai 75 KKM: hasil belajar peserta didik yang tuntas 90% tergolong sangat efektif, karena diperoleh hasil yang sesuai dengan yang dipelajari menggunakan e-book. Sementara peserta didik yang tidak tuntas 10% tergolong tidak efektif dikarenakan hasil tes yang diperoleh dalam ujian menunjukkan peserta didik tidak memenuhi tingkat ketuntasan minimal. Sehingga e-book bisa digunakan saat kegiatan belajar.

PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang didapat dari penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, maka dijabarkan dibawah ini:

Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahapan ini merupakan tahapan dimana peneliti melakukan analisis untuk memperoleh informasi yang sesuai dengan kebutuhan saat kegiatan pembelajaran pada kelas IV SDN 06 Koto Salak. Dalam tahapan analisis peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis materi.

Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti merancang modul ajar, *e-book* cerita bergambar yang akan digunakan saat kegiatan pembelajaran, sebelum diterapkan pada kegiatan pembelajaran modul dan *e-book* cerita bergambar ini dilakukan validasi kepada validator. Pada tahap perancangan ini peneliti merancang produk berdasarkan pembelajaran yang terdapat pada modul ajar bahasa Indonesia. Hasil perancangan yang peneliti lakukan ialah didalam produk peneliti terdapat sampul, kata pengantar, CP, ATP, daftar isi, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, waktu kegiatan, materi, evaluasi, refleksi, daftar pustaka dan penutup. Pada validasi terdapat beberapa aspek yang dinilai yaitu validasi produk, validasi, modul ajar, validasi soal.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Hasil dari validasi *e-book cerita* bergambar pembelajaran bahasa Indonesia pada elemen membaca berbantuan *flipbook maker* ini diisi oleh empat validator, yaitu tiga dari dosen UNDHARI dan satu dari pendidik kelas IV SDN 06 Koto Salak, validator adalah yang memvalidasi bahan ajar *e-book cerita* bergambar pembelajaran bahasa Indonesia pada elemen membaca berbantuan *flipbook maker* yang terdiri dari tiga aspek yang dinilai, yaitu aspek isi atau materi, aspek kegrafikaan, dan aspek bahasa, adapun komponen yang divalidasi adalah *e-book cerita* bergambar pembelajaran bahasa Indonesia pada elemen membaca berbantuan *flipbook maker*, modul ajar, dan soal tes hasil belajar peserta didik.

a. Validitas *e-book cerita* bergambar pembelajaran bahasa Indonesia pada elemen membaca berbantuan *flipbook maker*

Berdasarkan hasil validasi *e-book cerita* bergambar pembelajaran bahasa Indonesia pada elemen membaca berbantuan *flipbook maker* oleh tiga validator terdiri dari tiga aspek yang dinilai yaitu bahasa, kegrafikaan, dan isi kemudian setelah dianalisis rata-rata keseluruhan dari penilaian ketiga aspek tersebut mempunyai skor 94,16% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *e-book cerita* bergambar pembelajaran bahasa Indonesia pada elemen membaca berbantuan *flipbook maker* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Validitas Modul Ajar

Berdasarkan hasil validasi yang diisi oleh dua validator terdiri dari empat aspek yang dinilai, mencakup 10 pertanyaan, kemudian setelah dianalisis rata-rata keseluruhan dari penilaian ketiga aspek tersebut mempunyai skor 90% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Modul Ajar layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Validitas instrumen soal tes

Berdasarkan hasil validasi yang diisi oleh dua validator terdiri dari 8 pertanyaan, kemudian setelah dianalisis rata-rata keseluruhan dari penilaian kedua validator didapatkan skor 90,17% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa soal tes layak untuk digunakan saat proses pembelajaran.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Hasil dari praktikalitas bahan ajar *e-book cerita* bergambar pembelajaran bahasa Indonesia pada elemen membaca berbantuan *flipbook maker* ini diperoleh dari hasil analisis angket respon pendidik dan angket respon peserta didik, pendidik kelas IV dan peserta didik kelas IV diminta untuk mengisi angket praktikalitas bahan ajar *e-book cerita* bergambar pembelajaran bahasa

Indonesia pada elemen membaca berbantuan *flipbook maker* berdasarkan petunjuk. Berdasarkan hasil dari penilaian praktisi oleh pendidik kelas IV mendapat persentase 94,27% kategori sangat praktis. Sedangkan hasil dari penilaian praktisi dari peserta didik kelas IV mendapat persentase 89,8% kategori sangat praktis.

Dari hasil analisis angket respon pendidik dan angket respon peserta didik tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *e-book cerita* bergambar pembelajaran bahasa Indonesia pada elemen membaca berbantuan *flipbook maker* sangat praktis dan bisa digunakan sebagai bahan ajar yang praktis dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap Evaluasi

Hasil dari efektifitas *e-book cerita* bergambar pembelajaran bahasa Indonesia pada elemen membaca berbantuan *flipbook maker* dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 06 Koto Salak dengan jumlah siswa 10 orang, dilihat dari nilai peserta didik yang mencapai KKM yang telah ditentukan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan persentase nilai keefektifan yang dilihat dari hasil belajar peserta didik dengan persentase nilai 90% yang mana terdiri dari 9 orang peserta didik yang tuntas KKM dan 1 orang peserta didik yang tidak tuntas KKM maka *e-book cerita* bergambar pembelajaran bahasa Indonesia pada elemen membaca berbantuan *flipbook maker* ini dinyatakan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Pengembangan yang dilakukan terhadap suatu produk yang diujicobakan ke sekolah berupa *E-book* cerita bergambar pembelajaran bahasa Indonesia pada elemen membaca berbantuan *flipbook maker* untuk mendukung kurikulum merdeka kelas IV SD, ditarik kesimpulannya yaitu: Pengembangan *e-book* bahasa Indonesia ini telah menghasilkan produk *E-book* cerita bergambar pembelajaran bahasa Indonesia pada elemen membaca berbantuan *flipbook maker* untuk mendukung kurikulum merdeka kelas IV SD. Validasi *E-book* cerita bergambar pembelajaran bahasa Indonesia oleh validator dengan skor 94,16% dikriteriakan sangat. Sehingga *e-book* cerita bergambar pembelajaran bahasa Indonesia pada elemen membaca berbantuan *flipbook maker* cocok diterapkan saat kegiatan belajar pada kelas IV Sekolah Dasar. Praktikalitas *e-book* cerita bergambar pembelajaran bahasa Indonesia pada elemen membaca berbantuan *flipbook maker* oleh pendidik dengan skor 94,23% dikriteriakan sangat praktis. Sementara peserta didik dengan 89,8% dikriteriakan sangat praktis. Efektivitas *e-book* cerita bergambar pembelajaran bahasa Indonesia pada elemen membaca berbantuan *flipbook maker* berjumlah 10 peserta didik dengan skor 90% dikriteriakan sangat efektif. Sehingga *e-book* cerita bergambar pembelajaran bahasa Indonesia pada elemen membaca berbantuan *flipbook maker* mempengaruhi pencapaian belajar peserta didik menggunakan *e-book* cerita bergambar pembelajaran bahasa Indonesia pada elemen membaca berbantuan *flipbook maker* efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN 06 Koto Salak.

REFERENSI

- Aprilianto, A., & Arif, M. (2019). Pendidikan Islam dan Tantangan Multikultural: Tinjauan Filosofis. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 279–289. <https://doi.org/10.31538/nzh.v2i2.339>
- Atmadja, O. S., Karnadi, H., & Renaningtyas, L. (2015). Perancangan Buku Digital Panduan Perjalanan Wisata Pengendara Sepeda Motor Di Pulau Madura. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 1–12.
- Auliyah, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Tema 3 Subtema 3 “Ayo Cinta Lingkungan” Kelas Iv Sekolah Dasar. *Repository.Usd.Ac.Id*.

- Fatimah, F. S., Asy'ari, H., Sandria, A., & Nasucha, J. A. (2023). Learning Fiqh Based on the TAPPS (Think Aloud Pair Problem Solving) Method in Improving Student Learning Outcomes. *At-Tadzkiir: Islamic Education Journal*, 2(1), 1–15.
- Firmansyah, C., Ubaidillah, U., & Busriyanti, B. (2023). Design of The “Merdeka Belajar” Program for Students of High School Education. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 38–48. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i1.328>
- Friska, S. Y., & Nanda, D. W. (2022). Pengembangan LKPD Melalui Model Realistic Mathematic Education Pada Materi Pecahan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika ...*, 10(2), 313–324. <https://doi.org/10.25273/jems.v10i2.13013>
- Hanifah. (2014). At-Tajdid. In *Jurnal Ilmu Tarbiyah* (Vol. 3).
- Kartika, M. Y., Ardhyantama, V., & Tisngati, U. (2023). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Tentang Mitigasi Bencana. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(1), 76–86. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i1.p76-86>
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma. *DIGLOSLA: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.pp1-12>
- Komariah, N., & Nihayah, I. (2023). Improving The Personality Character of Students Through Learning Islamic Religious Education. *At-Tadzkiir: Islamic Education Journal*, 2(1), 65–77. <https://doi.org/10.59373/attadzkiir.v2i1.15>
- Kurniawan, E., Nizzam, M., Fatikh, M. A., & Rofiq, M. H. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas II MI Dwi Dasa Warsa. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 27–38. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v5i1.226>
- Margaretha, D. A., Nadlif, A., Astutik, A. P., & Hasan, S. (2023). Independent Learning-Independent Campus Policy Innovation at State Aliyah Madrasah. *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 8(1), 1–13. <https://doi.org/10.31538/ndh.v8i1.2942>
- Mulyasa, H. E. (2021). *Menjadi Guru Penggerak Merdeka Belajar*. Bumi Aksara.
- Nasution, S. W. (2021). PROSIDING PENDIDIKAN DASAR URL: <https://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/index> Assesment Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. *Prosding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 135–142. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.181>
- Nurkhasanah, U., Barnoto, B., Hasan, M. S., & Ashari, A. (2023). Madrasa Principal's Strategy in Improving the Quality of the Pandemic Era Learning Process at Madrasah Aliyah. *Dirasab: International Journal of Islamic Studies*, 1(1), 48–56.
- Paramita, G. A. P. P., Agung, A. A. G., & Abadi, I. B. G. S. (2022). Buku Cerita Bergambar Guna Meningkatkan Keterampilan Membaca Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 11–19. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45499>
- Rahayu, R., Siahaan, A., Syukri, M., & Rofiq, M. H. (2023). The Contribution of Communication Climate and Achievement Motivation to the Performance of Elementary School Teachers. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 197–206. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i2.234>
- Rizkiyah, P. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 115–133. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1230>
- Salahuddin, Amar & Jayanty, V. (2021). MODUL CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL). In *MODUL CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL)*.

- Santoso, Drs. H. (2017). Membangun Minat Baca Anak usia Dini melalui Penyediaan Buku Bergambar. *Jurnal Pendidikan*, (April), 7–9.
- Sirojuddin, A., Amirullah, K., Rofiq, M. H., & Kartiko, A. (2022). Peran Sistem Informasi Manajemen dalam Pengambilan Keputusan di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Pacet Mojokerto. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 3(1), 19–33. <https://doi.org/10.37812/zahra.v3i1.395>
- Surya, P., & Rofiq, M. H. (2021). Internalisasi Nilai Karakter Jujur Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Unggulan Hikmatul Amanah Pacet Mojokerto. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 31–37. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v2i1.65>
- Sutrisno, S., Hayati, H., Saputra, N., Arifin, S., & Kartiko, A. (2023). The Influence of The Head of Madrasah and Infrastructure Facilities on The Quality of Education Through Teacher Competence. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 4(2), 274–288. <https://doi.org/10.31538/tijie.v4i2.423>
- Tantiana Ngura, E., Guru Pendidikan Anak Usia Dini, P., & Citra Bakti, S. (2018). Pengembangan media buku cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan bercerita dan perkembangan sosial anak usia dini di TK Maria Virgo Kabupaten Ende. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 5(1), 6–14.
- Wardiyah, J., Budianti, Y., Farabi, M. A., & Sirojuddin, A. (2023). Merdeka Belajar Activity Unit at Madrasah Aliyah: Program Evaluation Study Using CIPP Method. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 119–138. <https://doi.org/10.31538/nzh.v6i1.2633>
- Wibowo, E. (2018). Development of E-Module Teaching Materials Using the Kvisoft Flipbook Maker Application. In *Skripsi*.
- Yanti, Y. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Fisika. *Universitas Negeri Padang*, (September).
- Zaini, M., Barnoto, B., & Ashari, A. (2023). Improving Teacher Performance and Education Quality through Madrasah Principal Leadership. *Kharisma: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 2(2), 79–90. <https://doi.org/10.59373/kharisma.v2i2.23>